

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan awal atau pedoman yang akan dijadikan acuan dalam melaksanakan suatu penelitian. Terdapat beberapa jenis penelitian yang dikategorikan dalam penelitian deskriptif, diantaranya penelitian survey, studi kasus, penelitian perkembangan, penelitian tindak lanjut, analisis dokumen dan penelitian korelasional (Arikunto, 2009, hlm. 18).

Jenis penelitian deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012, hlm. 407).

Metode ini telah disesuaikan dengan penelitian mengenai pembuatan multimedia video tutorial pola lipit pantas sebagai hiasan pada busana mulai daritahap perancangan dan pembuatan, tahap validasi oleh para ahli, tahap revisi serta tahap penilaian. Penelitian video tutorial ini akan melibatkan tim ahli materi dan tim ahli media serta pengguna multimedia video tutorial pola lipit pantas sebagai hiasan pada busana.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di gedung Program Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Beralamat di Jl. Setiabudi No. 229, Sukasari, Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi pembelajaran pembuatan pola busana dan ahli multimedia mengenai multimedia video tutorial, serta pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang telah mengikuti mata kuliah analisis pola busana.

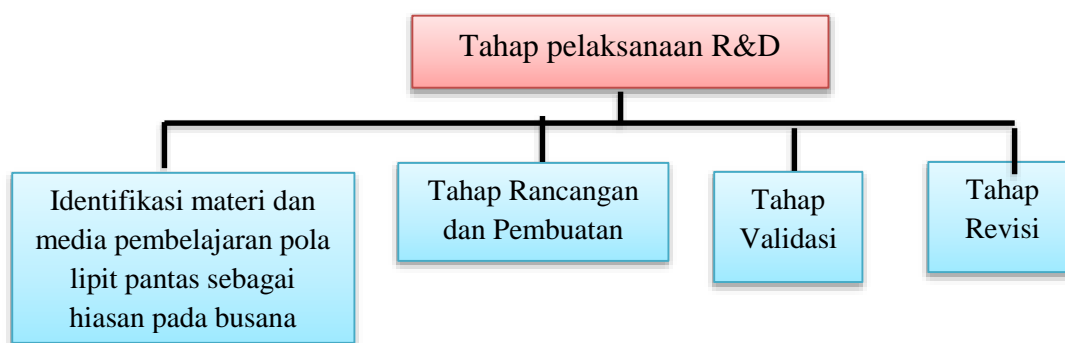
#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data dalam penelitian untuk memecahkan permasalahan atau sebagai bahan validasi. Instrumen yang

digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penelitian (*rating scale*), untuk mengetahui hasil validasi dari uji coba produk pembuatan multimedia video tutorial pola lipit pantas sebagai hiasan pada busana yang ditujukan kepada tim ahli materi, tim ahli media dan mahasiswa Pendidikan Tata Busana.

### E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak untuk pembuatan multimedia video tutorial pola lipit pantas sebagai hiasan pada busana, melalui beberapa tahapan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian  
Sumber: Dokumentasi Penulis 2017

#### 1. Tahap Identifikasi Materi dan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Lipit Pantas Sebagai Hiasan Pada Busana.

Tahap identifikasi pembuatan multimedia video tutorial pola lipit pantas sebagai hiasan pada busana, diawali dengan pengumpulan informasi sebagai studi pendahuluan terkait kajian teori pembuatan pola lipit pantas dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran pola lipit pantas.

#### 2. Tahap Rancangan dan Pembuatan Multimedia Video Tutorial Pola Lipit Pantas Sebagai Hiasan Pada Busana.

##### a. Tahap Rancangan Multimedia Video Tutorial

Rancangan multimedia video tutorial pola lipit pantas sebagai hiasan pada busana menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Tahapan rancangan yang dilakukan dalam pembuatan multimedia video tutorial adalah sebagai berikut:

### 1) Konsep

Konsep merupakan tahapan awal yang menentukan tujuan dan siapa pengguna program multimedia yang akan dimuat. Tahapan konsep akan mengarahkan bagaimana isi dari program multimedia yang dibuat.

### 2) Desain

Tahap desain meliputi rancangan yang perlu dimuat dalam pembuatan multimedia. Tahap desain ini dilakukan dengan penyusunan *storyboard*, *storyline*, naskah, tampilan frame video, termasuk didalamnya terdapat gambar dan musik serta latar dan *sound effect* yang akan dipakai.

### 3) Pengumpulan Bahan

Pengumpulan bahan adalah pengumpulan data atau bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan program multimedia video tutorial. Bahan yang dibutuhkan meliputi materi pembelajaran, perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

### b. Tahap Pembuatan Multimedia Video Tutorial

Multimedia video tutorial pola lipit pantas sebagai hiasan pada busana dibuat berdasarkan konsep, *storyboard*, *storyline*, dan naskah yang telah disusun. Proses pembuatan multimedia video meliputi tahapan, yaitu: *shooting* video, *dubbing* suara, *editing* video, *publishing* dan *packaging*.

## 3. Tahap Validasi

Tahap validasi merupakan kegiatan penilaian produk oleh tim ahli media dan tim ahli materi pembelajaran, serta diujicobakan kepada pengguna untuk menilai multimedia yang telah dibuat. Tahap ini merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang dibuat dengan uji coba skala kecil, dengan tujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya multimedia tutorial yang telah dibuat.

## 4. Tahap Revisi

Tahap revisi merupakan tahapan yang dilakukan setelah materi mendapat hasil validasi dari tim ahli media dan tim ahli materi. Tahap revisi multimedia video tutorial pembuatan pola lipit pantas sebagai hiasan pada busana ini, dilakukan untuk penyempurnaan tampilan dan kelayakan sebelum siap digunakan sebagai multimedia pembelajaran.

## F. Analisis Data

Multimedia video tutorial pembuatan pola lipit pantas sebagai hiasan pada busana merupakan bentuk baru dalam pembuatan multimedia untuk proses pembelajaran, sehingga harus divalidasi agar hasilnya optimal untuk peserta didik. Hasil dari validasi berupa angka diperoleh dari peilaian ahli materi mengenai pembuatan pola busana dan ahli multimedia. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan.

Hasil data secara kualitatif dan dianalisis dengan rumus perhittungan data analisis adaptasi dari Prof.Dr.Sugiono sebagai berikut:

### 1) Skor Kriteriaum

Skor kriteriaum merupakan skor maksimal yang menunjukan batas nilai tertinggi yang diberikan validator, rumus skor kriteriaum yaitu

$$\text{Nilai Maksimal} \times \text{Jumlah Butir Soal} = \text{Skor Kriteriaum}$$

### 2) Skor Keseluruhan

Skor keseluruhan merupakan nilai keseluruhan hasil penilaian validator atau disebut dengan niali total, rumus skor keseluruhan yaitu

$$\text{Skor Validasi 1} + \text{Skor Validasi 2} = \text{Nilai Total}$$

### 3) Rata-rata

Rata-rata diperoleh dengan cara menjulmalahkan seluruh nilai data kemudian dibagi dengan jumlah sampel tersebut, rumus rata-rata yaitu

$$\frac{\text{Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Validator}}$$

### 4) Presentase

Presentase ditunjukkan dengan simbol (%) merupakan angka perbandingan untuk menyatakan pecahan dari seratus. Bilangan yang diperoleh bukan unsur ratusan (bilangan decimal), maka bilang tersebut diskalakan agar dapat dibandingkan dengan seratus, rumus presentase yaitu

$$\frac{\text{Rata - rata}}{\text{Skor Kriteriaum}} \times 100\%$$

### 5) Nilai Kelayakan

Menentukan nilai kelayakan produk menurut Suharsimi Arikunto (1996, hlm. 244) dengan presentase pencapaian yang dihasilkan dan disajikan dalam tabel berikut:

<b>Skor Penilaian</b>	<b>Presentasi Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
4	76% - 100%	Sangat Layak
3	56% - 75%	Layak
2	40% - 55%	Kurang Layak
1	0% - 39%	Tidak Layak

Tabel 3.1 Interpretasi Kelayakan Media

Sumber: Suharsimi Arikunto, 1996, hlm. 244